



ผลของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน
**Effects of Phenomenon-Based Learning on Creative Thinking Skills in Thai
Language Subject for Mathayomsuksa 1 Students at Patumwan
Demonstration School**

รัตติยา แข็งขัน^{1*}, สิทธิกร สุมาลี² และ อุดมลักษณ์ กุลศรีโรจน์³

¹มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ประเทศไทย

²⁻³คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ประเทศไทย

Rattiya khangkhan^{1*}, Sitthikorn Sumalee², and Udomluk Koolsriroj³

¹Kasetsart University, Thailand

²⁻³Faculty of Education, Kasetsart University, Thailand

✉: * rattiya@satitpatumwan.ac.th

(*Author Corresponding Email)

Received: 24 May 2026; Revised: 07 June 2026; Accepted: 07 July 2026

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทย และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 100 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบเกณฑ์การให้คะแนน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า หน่วยการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้เรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 181.18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.59 โดยองค์ประกอบที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ความคิดริเริ่ม รองลงมาคือ ความคิดละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ ส่วนความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ ควรจัดเวลาและภาระงานให้เหมาะสม และควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดได้หลากหลาย ปรับเปลี่ยนมุมมอง และสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริงอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน, ทักษะความคิดสร้างสรรค์, รายวิชาภาษาไทย, วรรณคดีไทย, ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research were to study creative thinking skills of Mathayomsuksa 1 students through phenomenon-based learning in the Thai language subject and to study students' satisfaction with the learning management. The sample consisted of 100 Mathayomsuksa 1 students at Patumwan Demonstration School, Srinakharinwirot University, in the first semester of the 2026 academic year, selected by cluster random sampling. The research instruments were phenomenon-based learning lesson plans, an analytic scoring rubric for assessing creative thinking skills, and a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, and content analysis. The research findings revealed that the developed phenomenon-based learning units were rated at the highest level of quality. The students' overall creative thinking skills were at a very good level, with a mean score of 181.18 out of 200, equivalent to 90.59 percent. The component with the highest mean percentage score was originality, followed by elaboration, fluency, and flexibility, respectively. The students' overall satisfaction with phenomenon-based learning was at the highest level, with a mean score of 4.56. The research suggests that sufficient time and appropriate workloads should be provided for creative learning activities. In addition, learning activities should continuously encourage students to generate diverse ideas, view issues from different perspectives, and create meaningful works connected to real-life phenomena.

Keywords: Phenomenon-Based Learning, creative thinking skills, Thai language subject, Thai literature, student satisfaction

1. บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความซับซ้อนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 จึงกำหนดให้การจัดการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาศักยภาพคนไทยทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ มีสมรรถนะ และทักษะที่จำเป็น โดยมีได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหา หากต้องมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) การจัดการศึกษาต้องไม่จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหา โรงเรียนต้องมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ แนวทางนี้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหา ตลอดจนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม (มาตรฐาน ท 5.1) ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจ แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดีไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ในการตอบสนองต่อนโยบายดังกล่าว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ได้เองจากประสบการณ์ (Efgivia et al., 2021) และแนวคิดของ Guilford (1967) ที่จำแนกองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ออกเป็นด้านความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น ริเริ่ม และละเอียดลออ

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในด้านวรรณคดีและวรรณกรรมที่ผ่านมา มักประสบปัญหาการเน้นให้ผู้เรียนท่องจำเนื้อหาหรือแปลความหมายของบทประพันธ์เป็นหลัก วิธีการสอนแบบเดิมทำให้ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาทางภาษาและวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว การสอนแบบท่องจำทำให้ผู้เรียนขาดความเชื่อมโยงบทเรียนกับ

ชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาทางภาษาและวรรณคดีเป็นเรื่องใกล้ตัวและขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกคิดขั้นสูงและการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ จากสภาพปัญหาดังกล่าว นักการศึกษาจึงได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานใช้ปรากฏการณ์จริงในโลกเป็นจุดตั้งต้นในการเรียนรู้ โดยมีงานวิจัยเชิงประจักษ์ของ หัสวนัส เฟื่องสันเพียะ และคณะ (2564) รวมถึง นิธิป นรินทร์ และคณะ (2567) ที่ยืนยันว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานส่งผลให้ผู้เรียนมีคะแนนการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ข้อมูลบ่งชี้ว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถแก้ไขปัญหการเรียนรู้แบบเดิมและกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียนได้จริงในทางปฏิบัติ

สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ถือเป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น (Generation Alpha) ผู้เรียนกลุ่มนี้เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและต้องการการเรียนรู้ที่มีความหมายเชื่อมโยงกับโลกจริง เนื้อหาวรรณคดีไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เช่น เรื่อง “นิราศภูเขาทอง” และ “กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน” มีบริบททางประวัติศาสตร์และภาษาที่แตกต่างจากยุคปัจจุบัน จึงอาจสร้างความยากลำบากในการทำความเข้าใจหากใช้วิธีการสอนแบบเดิม ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า วรรณคดีทั้งสองเรื่องนี้มีศักยภาพสูงในการเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ร่วมสมัยของผู้เรียน โดย “นิราศภูเขาทอง” สามารถเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเส้นทางการเดินทางจริงในประเทศไทย ขณะที่ “กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน” สามารถเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์อาหารไทยในบริบทสังคมปัจจุบัน งานวิจัยในอดีตยังขาดการแสดงผลฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการดึงศักยภาพของวรรณคดีไทยสองเรื่องนี้มาเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ร่วมสมัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยตรง

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน” การวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยให้มีความหมายและมีชีวิตชีวาต่อผู้เรียน การวิจัยช่วยศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนที่เกิดขึ้นผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เชื่อมโยงกับโลกจริง ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของรายวิชาภาษาไทยในการเป็นวิชาแกนหลักที่ส่งเสริมสมรรถนะการคิดขั้นสูง การวิจัยครั้งนี้ช่วยให้สถานศึกษามีต้นแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำไปต่อยอดและประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในอนาคตต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ในรายวิชาภาษาไทย

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งสิ้น 400 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 100 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เนื่องจากโรงเรียนได้จัดผู้เรียนแต่ละห้องแบบความสามารถ คละความรู้ คละประสบการณ์ และคละเพศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ รวม 10 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 22 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) และ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบเกณฑ์การให้คะแนน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน โดยเสนอเครื่องมือต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของรายการประเมินหรือข้อคำถามกับจุดประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินหรือข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการพิจารณารายข้อพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67–1.00 แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67–1.00 และแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจึงถือว่ามีความเหมาะสมและนำไปใช้ได้ ผู้วิจัยปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.82 และแบบสอบถามความพึง

พอใจมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือวิจัยมีความเชื่อมั่นในระดับสูงและสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริงได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยจำแนกการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ซึ่งประเมินจากใบกิจกรรมและภาระงานของผู้เรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นิราศภูเขาทอง: สร้างสรรค์ปัญญาผ่านเส้นทางท่องเที่ยวไทย

มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย และการแปลผลระดับคุณภาพ เพื่อสรุประดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งในภาพรวม จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะความคิดสร้างสรรค์ และจำแนกตามใบกิจกรรม/ภาระงาน โดยเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 4 ระดับคุณภาพอิงตามเกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford (1967) ซึ่งกำหนดคุณลักษณะการพิจารณาจำแนกเป็น คะแนน 4 (ดีมาก) หมายถึง ผู้เรียนสามารถคิดค้นแนวคิดหรือชิ้นงานที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำเดิมและมีการใส่รายละเอียดส่วนประกอบในผลงานได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ คะแนน 3 (ดี) หมายถึง ผู้เรียนแสดงแนวคิดที่แปลกใหม่แต่ยังมีบางส่วนคล้ายคลึงกับผู้อื่นหรือใส่รายละเอียดในผลงานได้เป็นส่วนใหญ่ คะแนน 2 (พอใช้) หมายถึง ผู้เรียนแสดงแนวคิดพื้นฐานทั่วไปตามที่กำหนดและใส่รายละเอียดในผลงานได้เพียงบางส่วน และคะแนน 1 (ควรปรับปรุง) หมายถึง ผู้เรียนไม่สามารถแสดงแนวคิดใหม่และชิ้นงานขาดการใส่รายละเอียดที่จำเป็น การแปลผลระดับคุณภาพของทักษะความคิดสร้างสรรค์พิจารณาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยโดยกำหนดเกณฑ์การแปลผลดังนี้

ร้อยละ 80.00–100.00	หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก
ร้อยละ 70.00–79.99	หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี
ร้อยละ 60.00–69.99	หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้
ร้อยละ 0.00–59.99	หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับควรปรับปรุง

2) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การแปลผลระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2554) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

3) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียน

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียนจากคำถามปลายเปิดในแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยพิจารณาประเด็นที่ปรากฏจากคำตอบของผู้เรียน จัดกลุ่มประเด็นตามลักษณะของข้อคิดเห็น และนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบความเรียงเชิงพรรณนา เพื่อใช้ประกอบการอธิบายผลความพึงพอใจของผู้เรียนและสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทย

4. ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ในรายวิชาภาษาไทย

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในภาพรวม

	กิจกรรมที่									ภาระงาน	รวม	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1				
$\bar{X}$	17.42	17.64	17.63	18.24	17.47	18.5	18.3	19.27	18.06	18.65	181.18	18.12	ดีมาก
S.D.	2.55	1.97	1.87	1.23	2.94	2.11	2.3	1.23	2.00	1.10	12.18		
ร้อยละ	87.10	88.20	88.15	91.2	87.35	92.5	91.5	96.35	90.3	93.25	90.59		

จากตารางที่ 1 พบว่า เมื่อนำคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทยมาวิเคราะห์ในภาพรวม ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย 181.18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.59 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 12.18 และอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนสามารถแสดงทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านใบกิจกรรมและภาระงานที่กำหนดได้ในระดับสูง

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
ความคิดคล่องแคล่ว	8	7.19	0.51	89.88	ดี

ความคิดยืดหยุ่น	52	45.72	3.60	87.92	ดี
ความคิดริเริ่ม	44	40.64	2.31	92.36	ดีมาก
ความคิดละเอียดลออ	96	87.63	6.70	91.28	ดีมาก
ภาพรวม	200	181.18	12.18	90.59	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อพิจารณาผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจำแนกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ โดยพิจารณาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ย พบว่า องค์ประกอบที่มีผลการศึกษามากที่สุด คือ ความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 40.64 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.31 คิดเป็นร้อยละ 92.36 รองลงมาคือ ความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 87.63 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.70 คิดเป็นร้อยละ 91.28 ความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับคุณภาพดี มีคะแนนเฉลี่ย 7.19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 คิดเป็นร้อยละ 89.88 และความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับคุณภาพดี มีคะแนนเฉลี่ย 45.72 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.60 คิดเป็นร้อยละ 87.92 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามใบกิจกรรม/ภาระงาน

ใบกิจกรรม/ภาระงาน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับ
ใบกิจกรรมที่ 1.1 ปักหมุดเส้นทางนิราศ	20	17.42	2.55	87.10	ดี
ใบกิจกรรมที่ 1.2 วาดผังรอยทางความคิด	20	17.64	1.97	88.20	ดี
ใบกิจกรรมที่ 2.1 ถึงโรงเหล้า...กับสิ่งมอมเมา	20	17.63	1.87	88.15	ดี
ใบกิจกรรมที่ 2.2 Gen Alpha อย่างเรารู้เท่าทันภัย	20	18.24	1.23	91.20	ดีมาก
ใบกิจกรรมที่ 3.1 ถึงบางพลู...กับหมากพลู	20	17.47	2.94	87.35	ดี
ใบกิจกรรมที่ 3.2 รังสรรค์เมนูคู่สุขภาพ	20	18.50	2.11	92.50	ดีมาก
ใบกิจกรรมที่ 4.1 ถึงบางพลู...พูดดีเป็นศรีศักดิ์	20	18.30	2.30	91.50	ดีมาก
ใบกิจกรรมที่ 4.2 ทอล์กสำนวนไทย เขียนเรื่องใหม่ตามจินตนาการ	20	19.27	1.23	96.35	ดีมาก
ใบกิจกรรมที่ 5.1 สืบสานคุณค่าที่น่าจดจำ	20	18.06	2.00	90.30	ดีมาก
ภาระงาน แชะ แชร์ เช็คอิน	20	18.65	1.10	93.25	ดีมาก
เฉลี่ยต่อใบกิจกรรม/ภาระงาน	20	18.12	1.22	90.59	ดีมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า เมื่อพิจารณาผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจำแนกตามใบกิจกรรม/ภาระงาน รายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ใบกิจกรรมที่ 4.2 ทอล์กสำนวนไทย เขียนเรื่องใหม่ตามจินตนาการ อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 19.27 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.23 คิดเป็นร้อยละ 96.35 รองลงมาคือ ภาระงาน แชะ แชร์ เช็คอิน อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 18.65

คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.10 คิดเป็นร้อยละ 93.25 และใบกิจกรรมที่ 3.2 รังสรรค์เมนูคู่สุขภาพ อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 18.50 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.11 คิดเป็นร้อยละ 92.50 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย จำแนกตามรายด้านและรายข้อ

ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริง	4.51	0.31	มากที่สุด
ด้านที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม	4.63	0.22	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ความพึงพอใจต่อสื่อ ใบกิจกรรม และชิ้นงาน/ภาระงาน	4.54	0.28	มากที่สุด
ด้านที่ 4 ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์	4.59	0.27	มากที่สุด
ด้านที่ 5 ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับและภาพรวมการเรียนรู้	4.52	0.30	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.56	0.12	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.12 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม มีค่าเฉลี่ย 4.63 รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.59 ด้านสื่อ ใบกิจกรรม และชิ้นงาน/ภาระงาน มีค่าเฉลี่ย 4.54 ด้านประโยชน์ที่ได้รับและภาพรวมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.52 และด้านเนื้อหาและการเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริง มีค่าเฉลี่ย 4.51 ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ในรายวิชาภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก เมื่อพิจารณาองค์ประกอบ

พบว่า ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลอออยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ส่วนความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับคุณภาพดี การที่กิจกรรมซึ่งใช้ปรากฏการณ์การท่องเที่ยวไทยส่งผลต่อความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออสูงกว่า เป็นเพราะการเชื่อมโยงวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองกับสถานที่จริงและเส้นทางท่องเที่ยว กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการและใส่รายละเอียดในผลงานเชิงลึกผ่านมุมมองใหม่ของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม ในขณะที่ข้อจำกัดด้านเวลาและโครงสร้างกิจกรรมที่เน้นการเจาะลึกปรากฏการณ์เฉพาะหน้า ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการระดมความคิดเพื่อเปลี่ยนมุมมองหรือคิดค้นแนวทางที่หลากหลายจำนวนมาก ๆ ส่งผลให้ความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นพัฒนาได้น้อยกว่า ผลคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนในองค์ประกอบต่าง ๆ มีค่าสูงมากในช่วงร้อยละ 87-96 ซึ่งแสดงให้เห็นความเป็นไปได้ของปรากฏการณ์คะแนนกระจุกตัวใกล้ค่าสูงสุด (Ceiling Effect) ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบทำให้แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถจำแนกความแตกต่างของระดับความสามารถของผู้เรียนที่มีศักยภาพสูงออกจากกันได้อย่างชัดเจน ถือเป็นข้อจำกัดในการประเมินผลทักษะความคิดสร้างสรรค์ของการวิจัยครั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ใช้เพียงค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยไม่มีสถิติทดสอบสมมติฐาน การวิจัยครั้งนี้ไม่มีการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pretest-Posttest) และไม่มีการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม จึงยังมีข้อจำกัดในการสรุปผลเชิงเหตุและผล และไม่สามารถยืนยันได้ว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่ในระดับสูงเกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานโดยตรง

ลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเอื้อต่อการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนคิด เชื่อมโยง และสร้างสรรค์ผลงานจากบริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เนื่องจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ใช้ปรากฏการณ์การท่องเที่ยวไทยเป็นฐานในการเชื่อมโยงเข้าสู่วรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทอง ผู้เรียนจึงไม่ได้เรียนวรรณคดีในลักษณะท่องจำเนื้อหาหรือแปลความหมายบทประพันธ์เพียงอย่างเดียว แต่ได้พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเส้นทางการเดินทางในวรรณคดี สถานที่จริง วัฒนธรรม ภาษา ประสบการณ์ชีวิต และบริบทสังคมปัจจุบัน การเรียนรู้ลักษณะนี้ทำให้วรรณคดีไทยมีความใกล้ตัวผู้เรียนมากขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้วรรณคดีเป็นฐานในการสังเกต ตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ เชื่อมโยง และสร้างชิ้นงานจากมุมมองของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ อรรถพรณ บุตรกตัญญู (2561) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสำรวจปรากฏการณ์จากหลากหลายมุมมองและเชื่อมโยงความรู้ข้ามขอบเขตรายวิชาภายใต้บริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการของ Finnish National Agency for Education (2016) และ Lonka et al. (2018) ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์จริงอย่างเป็นองค์รวม เชื่อมโยงความรู้หลายมิติ และสร้างความหมายของการเรียนรู้ผ่านบริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีผ่านปรากฏการณ์การท่องเที่ยวไทย จึงมีโอกาสรสร้างคามหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ทางภาษาไทยไปใช้สร้างสรรค์ผลงานที่สัมพันธ์กับบริบทปัจจุบัน

ผลการวิจัยสอดคล้องในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ หัสวนัส เพ็งสันติเยะ และคณะ (2564) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน สอดคล้องกับ

งานวิจัยของ นิธิป นรินทร์ และคณะ (2567) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชันสามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิตตา โชติช่วง และคณะ (2568) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ในบริบทของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาได้ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงช่วยสนับสนุนแนวคิดว่าการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปรากฏการณ์จริงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงานจากการเชื่อมโยงความรู้หลายมิติ สามารถเอื้อต่อการแสดงออกของทักษะความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของรายวิชาภาษาไทยได้

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) ที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มุ่งส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ และด้านสื่อ ใบกิจกรรม และชิ้นงาน/ภาระงาน ตามลำดับ ผลดังกล่าวอธิบายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจและการรับรู้เชิงบวกต่อประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ตนเองได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความคิดของตนเอง การที่ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีสาเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีลักษณะเป็นการเรียนรู้เชิงรุก ผู้เรียนมีบทบาทในการสังเกตปรากฏการณ์ ตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายร่วมกับเพื่อน และนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสามารถแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น เมื่อกิจกรรมเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์การท่องเที่ยวไทยซึ่งผู้เรียนพบเห็นหรือรับรู้ได้ในชีวิตประจำวัน จึงทำให้บทเรียนวรรณคดีน่าสนใจมากขึ้น ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการสังเกต ตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูล อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างสรรค์ผลงานจากบริบทจริง ผู้เรียนรับรู้ว่าคุณมีส่วนร่วมในการสร้างความหมายของบทเรียนด้วยตนเองจากการเชื่อมโยงวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองกับสถานที่จริง ประสบการณ์ และบริบทชีวิตประจำวัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิธิป นรินทร์ และคณะ (2567) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชันในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสนับสนุนว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกแก่ผู้เรียน เมื่อกิจกรรมมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าการเชื่อมโยงปรากฏการณ์จริงกับวรรณคดีไทยช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนกับชีวิตจริงได้ชัดเจน ดังนั้น ครูสามารถประยุกต์ใช้แนวทางนี้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น โดยเลือกปรากฏการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตและบริบทของผู้เรียน

2) ผลการวิจัยชี้ว่า ปรากฏการณ์การท่องเที่ยวไทยช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองกับสถานที่จริง วัฒนธรรม ภาษา และประสบการณ์ชีวิตได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น ครูควรเลือกปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับเนื้อหาวรรณคดี เช่น อาหาร วิถีชีวิต วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือประเพณีร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการตีความวรรณคดีอย่างหลากหลาย

3) ผู้เรียนแสดงความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออได้เด่นชัด โดยเฉพาะกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการของตนเอง ดังนั้น ครูควรออกแบบกิจกรรมแบบปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกแนวคิด วิชี้นำเสนอ และรูปแบบผลงานได้อย่างหลากหลาย

4) แม้ผู้เรียนมีความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับดี แต่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น ดังนั้น ครูควรเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดหลายแนวทาง เช่น การระดมสมอง การตั้งคำถามปลายเปิด และการอภิปรายมุมมองที่แตกต่าง เพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น

5) ผู้เรียนบางส่วนเสนอให้เพิ่มเวลาและพื้นที่ในการทำใบกิจกรรม เนื่องจากกิจกรรมมีหลายขั้นตอน ดังนั้น ครูควรวางแผนเวลาให้เหมาะสม อาจให้ผู้เรียนเตรียมข้อมูลล่วงหน้าหรือแบ่งภาระงานเป็นขั้นตอนย่อยเพื่อให้มีเวลาพัฒนาผลงานได้เต็มศักยภาพ

6) ครูควรออกแบบใบกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะงานที่ต้องอธิบายหรือพัฒนาแนวคิด โดยจัดพื้นที่สำหรับเขียนคำตอบให้เพียงพอ และใช้รูปแบบที่ยืดหยุ่น เช่น ผังความคิด ตารางวางแผนงาน หรือช่องสะท้อนคิด เพื่อสนับสนุนการแสดงความคิดของผู้เรียน

7) เนื่องจากผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมระดับสูง ครูควรส่งเสริมการทำงานกลุ่มอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดบทบาทหน้าที่ เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และจัดกิจกรรมสะท้อนคิดหลังการทำงาน

8) ผู้เรียนบางส่วนสนใจการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้น ครูอาจนำสื่อและเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสม เช่น Infographic หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิดีโอสั้น หรือแพลตฟอร์มนำเสนอผลงาน มาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ ควบคู่กับการเรียนรู้ภาษาไทยและวรรณคดีไทยร่วมสมัย.

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยต่อไป

1) การวิจัยครั้งนี้ทดลองใช้เฉพาะหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นิราศภูเขาทอง ดังนั้น ควรนำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สรรค์สร้างความอร่อย ไปทดลองใช้เพิ่มเติม เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในบริบทอาหารไทย และเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในปรากฏการณ์ที่ต่างกันไป

2) ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานต่อองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์รายด้าน โดยเฉพาะความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่น พร้อมพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดหลากหลายมุมมองและการแก้ปัญหาแบบปลายเปิด

3) ควรขยายการศึกษาไปยังผู้เรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับพัฒนาการและความสามารถของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

4) ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Digital Storytelling, Infographic, E-book หรือสื่อวิดีโอ เพื่อศึกษาผลต่อความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจในการเรียน และทักษะการสื่อสารของผู้เรียน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน (Developing Creative Thinking Skills Through Phenomenon-Based Learning in Thai Language Subjects for Mathayomsuksa 1 Students at Patumwan Demonstration School)” ผู้วิจัยขอขอบพระคุณโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน คณะอาจารย์ และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกท่านที่มีส่วนร่วมและให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนการดำเนินงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- ชนิดตา ไซติช่วง, ทรงกลด จารุณนทรากุล, นพวรรณ เนตรธำมรงค์, & อุบลวรรณ ส่งเสริม. (2568). การพัฒนาแบบแผนการเรียนการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ด้านคุณค่าทางสังคมในวรรณคดีไทยสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 23(1), 145–160.
- นิธิป นรินทร์, กาญจนา วิชญาปกรณ์, & กฤตยาภาณุจน์ โตพิทักษ์. (2567). การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน. *วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี*, 6(2), 587–598.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุวีริยาสาส์น.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กระทรวงศึกษาธิการ.

ห้สวนัส เฟ่งสันเทียะ, มนตา ตุลย์เมธาการ, & อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 13(2), 240–257.

อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อการสร้างมุมมองแบบองค์รวมและ
การเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 46(2), 348–
365.

Efgivia, M. G., Rinanda, R. Y. A., Suriyani, Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarjo, A. (2021). Analysis
of constructivism learning theory. In *Proceedings of the 1st UMGESHIC International
Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)* (pp.
208–212). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>

Finnish National Agency for Education. (2016). *New national core curriculum for basic
education: Focus on school culture and integrative approach*.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

Lonka, K. (2018). *Phenomenal learning from Finland*. Edita Publishing.